



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	PROYECTO 2:ANALISIS DE PROYECTOS DE ESPACIO ARQUITECTONICO		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB455
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
09 Horas/Semana	10 Horas	170 horas		180 Horas
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
12	LICENCIATURA		CURSO TALLER PRESENCIAL	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

AREA DE FORMACIÓN	BÁSICO INICIAL PARTICULAR OBLIGATORIA
CARRERA:	LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

MISIÓN:

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

El Centro Universitario de la Costa es parte de la Red Universitaria del Estado de Jalisco, con perspectiva internacional y dedicado a formar profesionales con capacidad crítica, analítica y generadora de conocimiento que contribuya al desarrollo y crecimiento del entorno económico y social de la región, la extensión, el desarrollo tecnológico y la docencia con programas educativos innovadores de calidad.

LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

El profesionista en arquitectura es la persona con una formación técnica y humanista, encargado de diseñar e integrar espacios arquitectónicos sostenibles y sustentables que satisfagan los requisitos económicos, estéticos, medioambientales y técnicos, contribuirlos para la realización de las actividades humanas, atendiendo a la problemática socio-cultura.

VISIÓN:

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

Visión 2030

Es una institución educativa líder que impulsa la mejora continua de los procesos de enseñanza aprendizaje pertinentes y sustentables, con reconocimiento internacional en la formación integral de profesionales, mediante un capital humano competitivo, comprometido e innovador en la generación y aplicación de conocimiento, apoyados en infraestructura y tecnología de vanguardia, participando en el desarrollo sustentable de la sociedad con responsabilidad y sentido crítico.

LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

Es una profesión que ofrece respuestas para un complejo proceso que involucra no sólo aspectos funcionales, sino también preocupaciones estéticas, sociales, culturales, económicas, ecológicas de una manera directa, propiciando el desarrollo sustentable y sostenible del territorio a nivel local, regional y global.

PERFIL DEL EGRESADO

Profesionista que investiga, diseña, compone, proyecta y construye de manera integral, con compromiso social, espacios edificables sustentables para la realización de las actividades humanas; atiende la problemática sociocultural, con capacidades para la gestión y edificación del proyecto con responsabilidad de integración al contexto urbano; adecuando a las nuevas realidades, capacitado con conocimientos teóricos, críticos, históricos, tecnológicos y socio humanísticos para la adecuada transformación del entorno de las sociedades contemporáneas, con ética y responsabilidad social

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

En esta Unidad de Aprendizaje el estudiante reconoce y aplica los elementos que integran el objeto arquitectónico, su programación y la elección de criterios para la producción en los géneros básicos; relacionando su función con sus valores formales para lograr una propuesta pertinente, válida y eficiente. Considera los aspectos básicos de la accesibilidad universal y los principios de sustentabilidad.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

CAMPO COGNITIVO DE **PROYECTO**:

IB453 PROYECTO 1: CONTEXTUALIZACION ARQUITECTONICA;
IB457 PROYECTO 3: ARGUMENTACION DE PROPUESTAS ESPACIALES VOLUMETRICAS
IB454 EDUCACIÓN VISUAL;
IB456 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL;
IB458 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL.

CAMPO COGNITIVO DE **REPRESENTACIÓN**:

IB507 CONFIGURACION DEL ESPACIO TRIDIMENSIONAL A PARTIR GEOMETRIA DESCRIPTIVA;
IB451 TALLER:DESARROLLO DE GRAFIAS PARA LA ARQUITECTURA;
IB506 REPRESENTACION TECNICA ARQUITECTONICA;
IB509 PERSPECTIVA APLICADA A LA ARQUITECTURA Y EXPRESION GRAFICA ARQUITECTONICA

CAMPO COGNITIVO DE **EDIFICACIÓN**:

IB478 FUNDAMENTOS DE EDIFICACION;
IB479 MATEMATICAS PARA ARQUITECTURA;
IB480 APLICACION DE LA TOPOGRAFIA PARA LA ARQUITECTURA

En sentido horizontal: El estudiante vincula con “Fundamentos del Diseño Bidimensional” aplicando en proyecto capacidades de diseño en dos dimensiones; vincula estrechamente con la expresión arquitectónica en “Perspectiva aplicada a la Arquitectura y Expresión Gráfica Arquitectónica”; asimismo aplica capacidades matemáticas y apreciación técnica de interpretar el suelo en las unidades de “Matemáticas para Arquitectura” y “Aplicación de la Topografía para la Arquitectura”.

En sentido vertical: El estudiante **aplica** la conceptualización arquitectónica y las competencias gráficas adquiridas en “Proyecto 1:Contextualización Arquitectónica” y “Educación Visual”; también está en condiciones de aplicar competencias de expresar ideas arquitectónicas y con el sustento técnico adquiridas en “Taller: Desarrollo de Grafías para la Arquitectura” y “Representación Técnica Arquitectónica”; de manera semejante, puede aplicar competencias de procesos y materiales edificatorios de “Fundamentos de Edificación”.

El estudiante estará desarrollando las competencias necesarias que, en primer término se vinculan con el proyecto en “Proyecto 3: Argumentación de propuestas espaciales volumétricas”, en seguida con el resto de las unidades de aprendizaje del Proyecto, como parte fundamental del nivel Básico Inicial, que posteriormente sustentan los niveles formativos Intermedio, Superior y Avanzado del programa académico.

3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
<p>COMPETENCIA 1.-</p> <p>Conoce, identifica y aplica los elementos que conforman un Programa Arquitectónico: Necesidades, Espacios, Zonificación, Dimensionamiento, elementos de sustentabilidad (asoleamiento, iluminación y ventilación) y el Partido Arquitectónico; para comprender que constituyen el soporte básico de la metodología del proyecto. Sintetiza y aplica una metodología en un objeto arquitectónico sencillo.</p>	<p>Reconoce los elementos del Programa Arquitectónico.</p> <p>Comprende que el diseño arquitectónico es un proceso con fundamentos metodológicos.</p> <p>Reconoce, identifica y utiliza los instrumentos de dibujo manual y los conceptos del dibujo técnico arquitectónico.</p>	<p>Investiga los procesos metodológicos del diseño arquitectónico.</p> <p>Analiza y relaciona la investigación de la metodología del diseño con productos concretos arquitectónicos.</p> <p>Sintetiza información, conocimientos y habilidades gráficas y conceptuales para producir productos concretos de programa arquitectónico.</p>	<p>Comenta el resultado de su investigación.</p> <p>Comparte conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume actitud reflexiva y crítica en el conocimiento de la metodología del diseño arquitectónico.</p> <p>Valora la importancia del Programa Arquitectónico en el proyecto.</p> <p>Maneja con seriedad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de equipo y el de su grupo.</p>
<p>COMPETENCIA 2.-</p> <p>Analiza y aplica criterios para la estructuración de un espacio arquitectónico básico, elabora una investigación conceptual, de campo, analógica y bibliográfica; y, produce la síntesis de la problemática arquitectónica de un objeto de arquitectura del género habitacional unifamiliar, asimismo, aplica su capacidad de representar arquitectónicamente para generar un proyecto arquitectónico que incluya todos los elementos gráficos que lo componen.</p>	<p>Utiliza una metodología conforme el programa arquitectónico.</p> <p>Comprende y aplica la investigación de campo y bibliográfica.</p> <p>Reconoce, identifica y utiliza los instrumentos de dibujo manual para el dibujo arquitectónico.</p> <p>Interpreta y representa bidimensionalmente objetos arquitectónicos.</p> <p>Conoce y aplica alternativas para la representación tridimensional de objetos arquitectónicos.</p> <p>Identifica y utiliza conocimientos edificatorios básicos.</p>	<p>Investiga y analiza conceptos del género habitacional.</p> <p>Analiza y relaciona objetos arquitectónicos análogos.</p> <p>Interpreta y aplica un marco normativo aplicado a escala arquitectónica.</p> <p>Produce en dos y tres dimensiones alternativas de solución al problema arquitectónico.</p> <p>Identifica y aplica criterios funcionales en el objeto arquitectónico.</p> <p>Sintetiza información, conocimientos y habilidades gráficas y conceptuales para producir una propuesta arquitectónica completa que satisfaga las necesidades producto del análisis y el programa arquitectónico.</p>	<p>Genera y comparte conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume actitud reflexiva y crítica en cada etapa de la elaboración de las propuestas.</p> <p>Valora la necesidad e importancia de relacionar lo conceptual con lo práctico para llegar a productos específicos de diseño.</p> <p>Maneja objetivamente la información con el propósito de aplicarla.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo y el grupal.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, ejercicios, críticas y ejercicios, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Demuestra limpieza y orden en la presentación de sus trabajos.</p>

<p>COMPETENCIA 3.-</p> <p>Analiza y aplica criterios para estructurar un espacio arquitectónico de mediana complejidad, ejecuta la programación arquitectónica, investiga conceptualmente el objeto arquitectónico y lo relaciona analógicamente, relaciona el entorno urbano de ese objeto, determina los parámetros normativos, propone alternativas formales y espaciales previas y, finalmente, produce una síntesis arquitectónica de un objeto arquitectónico de un género de uso cotidiano (equipamiento institucional, comercial, educacional o de servicios). Aplica sus capacidades adquiridas en la representación arquitectónica para obtener un proyecto arquitectónico en dos y tres dimensiones.</p>	<p>Utiliza una metodología conforme el programa arquitectónico.</p> <p>Comprende y aplica la investigación de campo y bibliográfica.</p> <p>Reconoce, identifica y utiliza los instrumentos de dibujo manual para el dibujo arquitectónico.</p> <p>Interpreta y representa bidimensionalmente objetos arquitectónicos.</p> <p>Conoce y aplica alternativas para la representación tridimensional de objetos arquitectónicos.</p> <p>Comprende y utiliza el marco normativo de los objetos arquitectónicos.</p>	<p>Investiga y analiza conceptos de un género arquitectónico cotidiano, muy conocido por él estudiante, de tipo institucional, equipamiento o de servicios.</p> <p>Analiza y relaciona objetos arquitectónicos análogos.</p> <p>Interpreta y aplica un marco normativo aplicado a escala arquitectónica y urbana.</p> <p>Identifica, conoce y aplica criterios estructurales sistematizados para objetos arquitectónicos de mediana complejidad.</p> <p>Conoce y aplica criterios sustentables como aseoleamiento, ventilación e iluminación, etc.</p> <p>Produce en dos y tres dimensiones alternativas de solución al problema arquitectónico tanto en sentido funcional como estético y estructural.</p> <p>Sintetiza información, conocimientos y habilidades gráficas y conceptuales para producir una propuesta arquitectónica completa e integral que satisfaga las necesidades producto del análisis y el programa arquitectónico, así como correspondencia con la sustentabilidad. Aplicando criterios estructurales claros y valorando el sentido estético de la forma arquitectónica.</p>	<p>Genera y comparte conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume actitud reflexiva y crítica en cada etapa de la elaboración de las propuestas.</p> <p>Valora la necesidad e importancia de relacionar lo conceptual con lo práctico para llegar a productos específicos de diseño.</p> <p>Maneja objetivamente la información con el propósito de aplicarla.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo y el grupal.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, ejercicios, críticas y ejercicios, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Demuestra limpieza y orden en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra actitud para proponer elementos innovadores y búsqueda de alternativas basadas en la investigación, la observación, el análisis y la síntesis.</p>
--	--	--	--

4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

PARA LA COMPETENCIA 1.-

El alumno investigará sobre el Programa Arquitectónico, tanto de forma individual o por equipos, presentando propuestas de cada elemento del programa en base a utilizar un ejemplo de objeto arquitectónico básico, como lo es una vivienda unifamiliar de tipo medio. El producto final será un programa arquitectónico susceptible a aplicarse de forma concreta.

El profesor presentará los objetivos y alcances a obtener así como los rasgos generales del objeto arquitectónico que se desarrollará.

Es posible establecer un ejercicio para el desarrollo de esta competencia que sea el mismo o muy semejante al que se resolverá en la Competencia 2.

PARA LA COMPETENCIA 2.-

Para el desarrollo de esta competencia se tomará como ejercicio la resolución del problema arquitectónico de una casa habitación unifamiliar de tipo medio, de preferencia ubicada en un lugar de Puerto Vallarta con facilidad para su acceso.

La primera fase se desarrollará con un proceso de investigación de campo del terreno soporte del proyecto a resolver, así como aspectos urbanísticos y normativos aplicables, es necesario también investigar analogías así como elementos espaciales y requerimientos de mobiliario, es deseable establecer grupos de trabajo que presentarán conclusiones de la investigación, en todo caso demostrando una síntesis de lo investigado.

En segunda fase, se desarrollará el proceso de proponer un programa arquitectónico definido acorde a las necesidades planteadas en el problema arquitectónico.

Se proseguirá una etapa de presentación de propuestas, desde esquemas básicos que tomen forma de partido arquitectónico cuidando la función esencialmente. Esta fase será individual presentando un avance continuo y claro.

El partido arquitectónico deberá devenir en propuestas arquitectónicas en dos y tres dimensiones, también individuales que serán valoradas y guiadas por el profesor, para tener una propuesta final que cumpla criterios de funcionalidad, estructurales y de valor estético.

Con una propuesta arquitectónica definida, se elaborará el proyecto arquitectónico completo, donde el objeto se represente conforme los criterios técnicos de la geometría y la representación arquitectónica, tanto de forma bidimensional como tridimensional.

De manera paralela se tendrá un trabajo donde el estudiante elabore una propuesta completa en un lapso de ocho horas, ejercitando la capacidad de resolución rápida y efectiva a un problema dado.

PARA LA COMPETENCIA 3.-

Esta competencia se desarrollará con el ejercicio de un objeto arquitectónico del género arquitectónico institucional, educativo, comercial o de servicios.

De manera semejante a la anterior competencia, se iniciará con un proceso de investigación de campo del terreno del proyecto a resolver, de los aspectos urbanísticos y normativos aplicables, de analogías, elementos espaciales y requerimientos de mobiliario específicos al género arquitectónico y sistemas e instalaciones especiales. Es deseable establecer grupos de trabajo que presentarán conclusiones de la investigación, en todo caso demostrando una síntesis de lo investigado que se compartirá a todo el grupo.

En segunda fase, se desarrollará el proceso de proponer un programa arquitectónico definido acorde a las necesidades planteadas en el problema arquitectónico.

Se proseguirá una etapa de presentación de propuestas, desde esquemas básicos que tomen forma de partido arquitectónico cuidando la función, pero resaltando el valor de las formas arquitectónicas, tomando en cuenta criterios estructurales sistematizados, como lo es la modulación. Esta fase será individual presentando un avance continuo y claro. Es muy deseable la elaboración de propuestas tridimensionales en bocetos o maquetas de estudio.

El partido arquitectónico deberá devenir en propuestas arquitectónicas de dos y tres dimensiones utilizando la representación de tres dimensiones a manera de perspectivas o bien maquetas. Estas propuestas son también individuales, que serán valoradas y guiadas por el profesor, para tener una propuesta final que cumpla criterios de funcionalidad, estructurales y de valor estético.

Con la propuesta arquitectónica definida, se elaborará el proyecto arquitectónico completo, donde el objeto se represente conforme los criterios técnicos de la geometría y la representación arquitectónica, tanto de forma bidimensional como tridimensional.

De manera paralela se tendrá un trabajo donde el estudiante elabore una propuesta completa en un lapso de ocho horas, ejercitando la capacidad de resolución rápida y efectiva a un problema dado. Este ejercicio puede ser un ejemplo análogo al género arquitectónico desarrollado o una parte específica del problema planteado.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5.A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia.

El estudiante **será evaluado de manera continua**, con sus trabajos realizados durante el curso-taller.

Los ejercicios por competencia, su denominación y la acreditación serán los siguientes:

PARA LA ACREDITACIÓN:

COMPETENCIA 1.	EJERCICIO PROGRAMA ARQUITECTÓNICO:	23.3%
COMPETENCIA 2.	PRIMER DESARROLLO:	23.3%
	PRIMERA REPENTINA:	7.5%
	SEGUNDA REPENTINA:	7.5%
	VALOR GLOBAL COMPETENCIA 2:	38.3%
COMPETENCIA 3.	SEGUNDO DESARROLLO:	23.3%
	TERCERA REPENTINA:	7.5%
	CUARTA REPENTINA:	7.5%
	VALOR GLOBAL COMPETENCIA 3:	38.3%
SUMA TOTAL:		100%

En cada uno de los ejercicios de proyecto arquitectónico se tomarán en cuenta los siguientes **criterios**:

1. **Investigación y cuadernillo de presentación** (evidencia del proceso de trabajo del ejercicio).
2. **Funcionalidad** de la propuesta (aplicación de la función en espacios y organización de la zonificación).
3. **Calidad Plástica** de la propuesta (valores estéticos aplicados al objeto arquitectónico).
4. **Criterio estructural** aplicado (aplicación de criterios estructurales básicos en el proyecto).
5. **Calidad de la representación arquitectónica** (aplicación de las normas convencionales de la representación).
6. **Representación de la propuesta volumétrica a escala** (maqueta).

Observación: En el criterio 5, se tomará en cuenta la representación correcta de los elementos arquitectónicos en cada uno de los tipos de vistas, sean paralelas o perspectivas, conforme a la representación arquitectónica, así como elementos de limpieza, orden y correcto empleo de los instrumentos de dibujo, por ejemplo el adecuado manejo de bolígrafo, estilógrafo y/o lápices y el empleo de calidad de líneas. La presentación de las láminas gráficas del proyecto también será incluido.

Para la evaluación en periodo extraordinario se estará de acuerdo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos.

5.B.- CALIFICACIÓN

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
COMPETENCIA 1.- Conoce, identifica y aplica los elementos que conforman un Programa Arquitectónico: Necesidades, Espacios, Zonificación, Dimensionamiento, elementos de sustentabilidad (asoleamiento, iluminación y ventilación) y el Partido Arquitectónico; para comprender que constituyen el soporte básico de la metodología del proyecto. Sintetiza y aplica una metodología en un objeto arquitectónico sencillo.	1. Definir y establecer las necesidades que se sintetizan en una tabla de espacios y requerimientos.	20%	
	2. Definir y establecer la Zonificación que organiza y relaciona los espacios arquitectónicos.	20%	
	3. Definir y establecer el dimensionamiento de espacios arquitectónicos conforme lo anterior.	20%	
	4. Definir y establecer los parámetros de sustentabilidad que requiere el problema a resolver.	20%	
	5. Proponer un partido arquitectónico que sintetice el programa arquitectónico.	20%	
	SUMA EJERCICIO:	100%	
	VALOR TOTAL DE LA COMPETENCIA 1:		23.3%
COMPETENCIA 2.- Analiza y aplica criterios para la estructuración de un espacio arquitectónico básico, elabora una investigación conceptual, de campo, analógica y bibliográfica; y, produce la síntesis de la problemática	Ejercicio: Primer Desarrollo:		
	1. Investigación y cuadernillo de presentación.	10%	
	2. Funcionalidad de la propuesta.	30%	
	3. Calidad Plástica de la propuesta.	15%	
	4. Criterio estructural aplicado.	5%	
	5. Calidad de la representación arquitectónica.	20%	
6. Representación volumétrica a escala (maqueta)	20%		

<p>arquitectónica de un objeto de arquitectura del género habitacional unifamiliar, asimismo, aplica su capacidad de representar arquitectónicamente para generar un proyecto arquitectónico que incluya todos los elementos gráficos que lo componen.</p>	<p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p>Ejercicio: Primera Repentina.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis del problema arquitectónico 10% 2. Funcionalidad de la propuesta. 30% 3. Calidad Plástica de la propuesta. 15% 4. Criterio estructural aplicado. 5% 5. Calidad de la representación arquitectónica. 20% 6. Representación volumétrica a escala (maqueta) 20% <p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p>Ejercicio: Segunda Repentina.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis del problema arquitectónico 10% 2. Funcionalidad de la propuesta. 30% 3. Calidad Plástica de la propuesta. 15% 4. Criterio estructural aplicado. 5% 5. Calidad de la representación arquitectónica. 20% 6. Representación volumétrica a escala (maqueta) 20% <p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p style="text-align: right;">VALOR TOTAL DE LA COMPETENCIA 2:</p>	<p style="text-align: right;">100%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">38.3%</p>	<p style="text-align: right;">23.3%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">38.3%</p>
<p>COMPETENCIA 3.- Analiza y aplica criterios para estructurar un espacio arquitectónico de mediana complejidad, ejecuta la programación arquitectónica, investiga conceptualmente el objeto arquitectónico y lo relaciona analógicamente, relaciona el entorno urbano de ese objeto, determina los parámetros normativos, propone alternativas formales y espaciales previas y, finalmente, produce una síntesis arquitectónica de un objeto arquitectónico de un género de uso cotidiano (equipamiento institucional, comercial, educacional o de servicios). Aplica sus capacidades adquiridas en la representación arquitectónica para obtener un proyecto arquitectónico en dos y tres dimensiones.</p>	<p>Ejercicio: Segundo Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigación y cuadernillo de presentación. 10% 2. Funcionalidad de la propuesta. 30% 3. Calidad Plástica de la propuesta. 20% 4. Criterio estructural aplicado. 10% 5. Calidad de la representación arquitectónica. 20% 6. Representación volumétrica a escala (maqueta) 10% <p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p>Ejercicio: Tercera Repentina.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis del problema arquitectónico 10% 2. Funcionalidad de la propuesta. 30% 3. Calidad Plástica de la propuesta. 20% 4. Criterio estructural aplicado. 10% 5. Calidad de la representación arquitectónica. 20% 6. Representación volumétrica a escala (maqueta) 10% <p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p>Ejercicio: Cuarta Repentina.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis del problema arquitectónico 10% 2. Funcionalidad de la propuesta. 30% 3. Calidad Plástica de la propuesta. 20% 4. Criterio estructural aplicado. 10% 5. Calidad de la representación arquitectónica. 20% 6. Representación volumétrica a escala (maqueta) 10% <p style="text-align: right;">SUMA EJERCICIO: 100%</p> <p style="text-align: right;">VALOR TOTAL DE LA COMPETENCIA 3:</p>	<p style="text-align: right;">100%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">38.4%</p>	<p style="text-align: right;">23.3%</p> <p style="text-align: right;">7.5%</p> <p style="text-align: right;">38.4%</p>
TOTAL	SUMA DE LAS COMPETENCIAS:		100 %

6.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

BÁSICA:

- BROWN, G. Z. Estrategias de Diseño Arquitectónico: Sol, Luz y Viento. México, D.F. Editorial Trillas.
- CHING, FRANCIS D.K. / STEVEN JURSZEK. "Dibujo y proyecto" (2012) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- CHING, FRANCIS D.K. "Forma, Espacio y Orden" (2010) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- FONSECA, XAVIER. Las medidas de una casa.
- NEUFERT, ERNEST. El arte de proyectar en arquitectura. Editorial Gustavo Gili.
- PLAZOLA CISNEROS, ALFREDO. "Arquitectura Habitacional" (2001) México, D.F. Editorial Limusa.
- REZNIKOFF. Normas Y Estándares De Diseño Arquitectónico, Editorial Trillas. REGLAMENTO ESTATAL DE ZONIFICACION". (2014). Editorial Universidad de Guadalajara.

- VELEZ GONZALEZ, ROBERTO. "Conceptos básicos para un Arquitecto. Fundamentos para lograr un buen proyecto". (2009) México, D.F. Editorial Trillas.
- VILLAGRAN GARCÍA JOSÉ Teoría de la Arquitectura (1980) Ed. UNAM
- WHITE, EDWARD T. Manual de conceptos de formas arquitectónicas. México, D.F. Editorial Trillas.
- WHITE, EDWARD T. Introducción a la Programación Arquitectónica. México, D.F. Editorial Trillas.

COMPLEMENTARIA:

- BUSTAMANTE ACUÑA, MANUEL. "Forma, Espacio, Representación gráfica de la Arquitectura" (1994) México, D.F. Editorial Universidad Iberoamericana.
- CEBALLOS RUIZ, AGUSTIN M. "30 Planos de Casas Prototipo, Autoconstruya como arquitecto" (2011) México. Ed. Trillas.
- CHING, FRANCIS D.K. "Manual de dibujo Arquitectónico" (2005) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- DE GRACIA, FRANCISCO "Pensar, componer construir, una teoría inútil de la arquitectura", (2002). Barcelona. Editorial Nerea
- GONZALEZ, LORENZO. "Maquetas". La representación del espacio en el proyecto arquitectónico" (2000) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- IGLESIS GILLARD, JORGE. "Croquis" (1989) México, D.F. Editorial Trillas.
- KNOLL WOLFGANG / HECHINGER, MARTIN. "Maquetas de arquitectura. Técnicas y construcción" (2001) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- LASEAU, PAUL. "La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores" Título original "Graphic Thinking for Architects and Designers". Versión castellana de Iris Menéndez. Edición castellana. (1982) Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Edición original Van Nostrand Reinhold Company.
- MARIN DE L'HOTELLERIE, JOSE LUIS. "Dibujo Arquitectónico" (2011) México, D.F. Editorial Trillas.
- MOLINA AYALA, MARIA ELENA. Conceptos Básicos De Diseño En Arquitectura. Editorial Trillas.
- YAÑEZ, ENRIQUE. "Arquitectura, teoría, diseño, contexto", (1994). México. Editorial Limusa-Noriega.

ELABORACION DEL PROGRAMA:

MUÑOZ MACÍAS HUMBERTO
 RENTERÍA RAMÍREZ RAFAEL
 SANTOS HUERTA ELOISA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
<p>Conoce, identifica y aplica los elementos que conforman un Programa Arquitectónico: Necesidades, Espacios, Zonificación, Dimensionamiento, elementos de sustentabilidad (asoleamiento, iluminación y ventilación) y el Partido Arquitectónico; para comprender que constituyen el soporte básico de la metodología del proyecto. Sintetiza y aplica una metodología en un objeto arquitectónico sencillo.</p>	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1. Elaborar una tabla que sintetice las necesidades y espacios con los requerimientos de un ejemplo de objeto arquitectónico.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza cada elemento con rigor y apeándose a su investigación y deducción lógica. • Demuestra calidad y claridad en sus presentaciones. • Genera productos que sintetizen en consecuencia lógica del desarrollo de cada elemento del programa arquitectónico. • Propone un modelo final de partido que sea síntesis de los criterios determinados previamente, relacionándolo con proporciones geométricas a escala adecuada.
2. Establecer y graficar la Zonificación que organiza y relaciona los espacios arquitectónicos de un ejemplo de objeto arquitectónico.	
3. Definir y graficar a manera de Tabla el dimensionamiento de espacios arquitectónicos de un ejemplo de objeto arquitectónico, utilizando gráficas arquitectónicas que tomen en cuenta mobiliario y funciones.	
4. Definir y establecer los parámetros de sustentabilidad que requiere el problema arquitectónico a resolver en Tablas y Gráficas.	
5. Proponer un partido arquitectónico que sintetice el programa arquitectónico, elaborando las gráficas necesarias a escala adecuada.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1. Ejercicio Programa Arquitectónico.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1, 2 y 3	Encuadre del Programa de la materia. Identifica los elementos del espacio arquitectónico.	Presentación de cada uno de los participantes. Presentación y análisis del programa del curso.	Pintarrón, marcadores para pintarrón, borrador para pintarrón. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser. Papel calca, papel mantequilla, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape escalímetro emplea colores. Apoyo para imágenes con computadora, y/o laptop, celular, cámara fotográfica.
4, 5 y 6	Analiza el programa arquitectónico. Organiza las áreas que conforma el proyecto. Presenta avances de los elementos gráficos que conforma el proyecto	Grafica los elementos de representación que conforman el proyecto arquitectónico. Grafica las áreas que conforma al género habitacional. Aprende a distinguir que son las plantas arquitectónicas, cortes y alzados.	
7, 8 y 9	Presenta avances de los elementos gráficos que conforma el proyecto. Entrega grafico del ejercicio realizado.	Aprende a dimensionar y vincular los espacios del proyecto. Evaluación del ejercicio Comenta, aprende y pregunta dudas del ejercicio.	

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
<p>Analiza y aplica criterios para la estructuración de un espacio arquitectónico básico, elabora una investigación conceptual, de campo, analógica y bibliográfica; y, produce la síntesis de la problemática arquitectónica de un objeto de arquitectura del género habitacional unifamiliar, asimismo, aplica su capacidad de representar arquitectónicamente para generar un proyecto arquitectónico que incluya todos los elementos gráficos que lo componen.</p>	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1.- Analiza el programa de la competencia 1 2.- Investiga las partes del género habitacional. 3.- Aprende a dimensionar, zonifica y vincula los espacios del proyecto. 4.- Emplea calidades graficas en sus críticas. 5.- Emplea la representación volumétrica a escala (maqueta)	Aprende el uso de escalas Analiza información. Puntual Realiza planos arquitectónicos y maquetas. A tiempo Entrega laminas Maquetas

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2. Genero Habitacional			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
10	Repentina 1	Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de un LOFT, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala.	Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores.
11, 12 y 13	Presentación de la repentina 1 Investiga, analiza los elementos del programa arquitectónico. Visita el terreno, busca analogías relacionadas al género. Presenta la investigación ante el grupo, del tema de la competencia 2	Revisión y calificación de la competencia 1 Repentina 1 Presentación y explicación del programa del desarrollo. Dimensiona, grafica las partes que conforma el desarrollo. Forma equipos de trabajo, divide la investigación. Conoce normatividades relacionadas al género. Analizan los datos de los equipos. Presentan dudas y comentarios de las exposiciones. Inicia la organización para la graficación de los datos.	Marcadores para pintarrón, borrador. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores. Apoyo para imágenes con computadora.
14, 15 y 16	Avance y crítica del proceso de trabajo	Dimensiona, grafica, presenta avances de las vinculaciones y dimensionamiento.	
17, 18 y 19	Avance y crítica del proceso de trabajo del partido.	Dimensiona, grafica, presenta avances de las vinculaciones y dimensionamiento de espacios. Presenta plantas arquitectónicas, cortes y alzados.	Marcadores para pintarrón, borrador. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores. Apoyo para imágenes con computadora.
20	Repentina 2	Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de una VIVIENDA UNIFAMILIAR, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala.	Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores.

21, 22 y 23	<p>Presentación de la repentina 2</p> <p>Avance y crítica del proceso de trabajo del anteproyecto.</p> <p>Entrega del proyecto</p> <p>Evaluación</p>	<p>Revisión y calificación de la competencia 2 Repentina 2</p> <p>Presenta, gráficos con plantas arquitectónicas, cortes y alzados.</p> <p>Presenta, gráficos con plantas arquitectónicas, cortes, alzados, perspectivas y maqueta.</p> <p>Presenta y se revisa el proyecto. Sesión de reflexión sobre el aprendizaje de la competencia.</p> <p>Entrega maqueta y planta(s), cortes y alzados a escala de propuesta del proyecto de vivienda.</p>	<p>Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores.</p>
24, 25 y 26	<p>Evaluación del proyecto</p> <p>Calificación</p>	<p>Revisión y calificación de la competencia 2 desarrollo 1</p>	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3. Elabora una propuesta arquitectónica de un mercado municipal aplicando el programa arquitectónico y normatividades, para comprender funcional y espacialmente el género arquitectónico.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
27, 28 y 29	<p>Platica introductoria.</p> <p>Investiga, analiza los elementos del programa arquitectónico del género a trabajar.</p>	<p>Presentación y explicación del programa del desarrollo.</p> <p>Investiga, grafica las analogías del género a trabajar.</p>	<p>Marcadores para pintarrón, borrador.</p> <p>Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores.</p> <p>Apoyo para imágenes con computadora.</p>
30	REPENTINA 3	<p>Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de un KIOSKO COMERCIAL, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala.</p>	<p>Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores.</p>

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3. Elabora una propuesta arquitectónica de un mercado municipal aplicando el programa arquitectónico y normatividades, para comprender funcional y espacialmente el género arquitectónico.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
31, 32 y 33	Exposición y análisis del programa arquitectónico. Organiza las áreas que conforma el proyecto. Analiza las analogías y sintetiza los elementos conformados del género.	Grafica los elementos de representación que conforman el proyecto arquitectónico. Expone en las diferentes soluciones del programa arquitectónico, sintetizando y evaluando el criterio de trabajo	Marcadores para pintarrón, borrador. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape escalímetro emplea colores. Apoyo para imágenes con computadora.
34, 35 y 36	Realización de esquemas bidimensionales de análisis del género y zonificación de espacios Propuesta de diagramas de vinculaciones.	Sesión de presentación y revisión de partidos arquitectónicos. Reflexión sobre el análisis y propuesta del partido arquitectónico.	Hojas doble carta, papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape, escalímetro, colores Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema.
37, 38 y 39	Incorporación de normatividad en los partidos arquitectónicos del género a tratar. Depuración de conceptos funcionales del proyecto.	Sesión de presentación y revisión de partidos arquitectónicos. Reflexión sobre el análisis e incorporación de normatividades a la propuesta del partido arquitectónico.	Hojas doble carta, papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape, escalímetro, colores Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema.
40, 41 y 42	Combinación de forma, función y estructura de partidos arquitectónicos del género a tratar. Depuración de conceptos estructurales del proyecto.	Sesión de presentación y revisión de partidos arquitectónicos. Reflexión sobre el análisis e incorporación de estructura a la propuesta del partido arquitectónico.	Hojas doble carta, papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape, escalímetro, colores Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema.
43	Repentina 4	Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de un MERCADO MUNICIPAL, definiendo la intención funcional y volumétrica con	Marcadores para pintarrón, borrador. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3. Elabora una propuesta arquitectónica de un mercado municipal aplicando el programa arquitectónico y normatividades, para comprender funcional y espacialmente el género arquitectónico.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
		esquemas gráficos y modelo a escala rápido.	escalímetro emplea colores. Apoyo para imágenes con computadora.
44, 45 y 46	Presentación de la Repentina 4 Análisis de los diferentes materiales convenientes en el género arquitectónico. Desarrollar una Propuesta arquitectónica.	Revisión y calificación de la competencia Repentina 4 Sesión de presentación y revisión de proyectos arquitectónicos. Ensamblar los elementos de función, forma, estructura y normatividad la propuesta del proyecto arquitectónico.	Hojas doble carta, papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, cinta adhesiva o masking tape, escalímetro, colores Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema.
47, 48 Y 49	Definición del proyecto arquitectónico. Elaborar el criterio de representación para el proyecto a trabajar. Dibujar el proyecto arquitectónico. Establecer un criterio de representación del trabajo.	Sesión de presentación y revisión de proyectos arquitectónico final. Aprobación del proyecto arquitectónico, revisando los conceptos generales del programa, representados en el proyecto.	Láminas de 90 x 60. Representación en borrador. Papel bond, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema.
50, 51 Y 52	Fin de competencia 3 Evaluación Entrega de calificaciones finales Fin del curso	Sesión de representación del proyecto arquitectónico. Argumentar en la representación los elementos de función, forma, estructura y normatividad del proyecto arquitectónico. Exposición, revisión y evaluación.	Láminas de 90 x 60. Representación en borrador. Papel bond, papel mantequilla, lápices, estilógrafos, borrador, Instrumentos de dibujo. Bocetos a mano y digital sobre el tema. Presenta sus mejores trabajos para la selección del más completo y mejor.

ELABORACION DEL PROGRAMA:
 MUÑOZ MACÍAS HUMBERTO
 RENTERÍA RAMÍREZ RAFAEL
 ELOISA SANTOS HUERTA
 27 de Junio del 2016